

Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Untuk Guru SMP Muhammadiyah 61 Medan

Dewi Kesuma Nasution ¹⁾, Yayuk Hayulina Manurung ²⁾, Mutia Arda ³⁾, Susi Handayani ⁴⁾

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email:

dewikesuma@umsu.ac.id, yayukhayulina@umsu.ac.id, mutiaarda@umsu.ac.id, susihandayani@umsu.ac.id

Abstract

SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat is located on Jalan Perjuangan No. 18 Dusun II-B Tanjung Selamat, Sunggal sub-district, Deli Serdang Regency, North Sumatra Province. Tanjung Selamat Village is a suburb of Medan City as well as the border between Medan City and Deli Serdang Regency is a partner school of FKIP UMSU who was accompanied by lecturer facilitators in the Tanoto Foundation PINTAR program for the past 3 years where previously internship had been carried out using the Zoom application as an online learning medium during the pandemic by the previous team in April 2021 to October 2021 at SMP Muhamamdiyah 61 Medan. However, the improvement in teacher skills must also be in line with their ability to provide digital assessments to students, then digital assessment training through the Kahoot and Quizizz applications is the solution offered in this PKM activity. By being provided with digital assessment training based on Kahoot and Quizizz for the teachers of SMP Muhammadiyah 61 Medan, this program is expected to reduce the additional workload of teachers, such as correcting student assignments that are part of the assessment task, such as the final assessment of students not only depending on daily assessments, mid-assessments. semester and end of semester assessment. Quizizz and Kahoot as a form of digital assessment become authentic because the teacher can create contextual question materials and the teacher can insert images and videos from their own recordings into the Kahoot and Quizizz platforms.

Keywords: *Workshop, Kahoot, Quizizz*

Abstrak

SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat berada di Jalan Perjuangan No 18 Dusun II-B Tanjung Selamat kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara. Kelurahan Tanjung Selamat merupakan daerah pinggir Kota Medan juga perbatasan antara Kota Medan dengan Kabupaten Deli Serdang merupakan sekolah mitra FKIP UMSU yang didampingi oleh fasilitator dosen dalam program PINTAR Tanoto Foundation sejak 3 tahun belakangan ini dimana sebelumnya telah dilakukan Kegiatan PKM penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online di masa pandemi oleh tim PKM sebelumnya pada April 2021 s/d Oktober 2021 di SMP Muhammadiyah. Namun peningkatan ketrampilan guru tersebut harus sejalan juga dengan kemampuan mereka dalam memberikan assessment secara digital pada siswa kemudian pelatihan digital assessment melalui aplikasi Kahoot dan Quizizz menjadi solusi yang ditawarkan pada kegiatan PKM ini. Dengan dibekali pelatihan asesmen digital berbasis Kahoot dan Quizizz pada guru-guru SMP Muhammadiyah 61 Medan dalam program ini diharapkan dapat mengurangi beban kerja tambahan guru seperti mengoreksi tugas siswa yang menjadi bagian penilaian tugas seperti

penilaian akhir peserta didik tidak hanya tergantung pada penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Quizziz dan Kahoot sebagai bentuk asesmen digital menjadi otentik karena guru dapat membuat materi soal secara kontekstual dan guru dapat memasukkan unsur gambar maupun video hasil rekaman sendiri kedalam platform Kahoot maupun Quizziz.

Kata kunci : *Pelatihan, Kahoot, Quizziz*

PENDAHULUAN

SMP yang berlokasi di Jalan Perjuangan No 18 Dusun II-B Tanjung Selamat kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara. merupakan sekolah mitra FKIP UMSU yang didampingi oleh fasilitator dosen dalam program PINTAR Tanoto Foundation sejak 2 tahun belakangan ini berupa kegiatan pendampingan dilakukan dilakukan dalam bentuk kegiatan Musyawarah Guru Mata pelajaran (MGMP) berupa kegiatan pendampingan guru dalam pengajaran yang rutin dilakukan dimana fasilitator dosen ke sekolah langsung untuk melakukan pendampingan dalam pembuatan RPP, praktik mengajar dan refleksi secara rutin. Dalam hal ini ketua pengusul merupakan Liaison officer (LO) sekaligus merangkap sebagai Wakil dekan I Bagian Bidang Akademik FKIP UMSU dimana pada program tersebut berjalan dengan baik dan efektif sebelum COVID 19 dan anggota time merupakan juga fasilitator.

Namun saat COVID 19 menyerang, kegiatan pendampingan terhenti sesaat dan kemudian mulai diaktifkan secara daring Penggunaan aplikasi Zoom dalam pendampingan guru-guru dipilih sebagai alternatif pendampingan secara daring dimana para guru dari beberapa sekolah mitra lain dapat bergabung secara aktif tatap muka dan memungkinkan guru dan fasilitator berinteraksi lebih komunikatif. Sebagai mana diketahui media pembelajaran online sebagai sebuah alternatif yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat walau dari jarak

jauh yang perlu mempertimbangkan harapan kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan bandwidth, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran (Brahma, 2020). Akhir pada tanggal 21 Juni 2021 tim PKM dengan komposisi tim yang sama telah melakukan kegiatan pelatihan penggunaan zoom sebagai media pembelajaran pada guru-guru di sekolah ini ketagihan sehingga tidak mengenal waktu dalam mengaksesnya yang telah dipublikasi pada bisa dilihat dalam pada gambar berikut:



Gambar.1. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring pada 22 Juni 2021

Kegiatan pendampingan melalui aplikasi zoom berjalan dengan baik pada SMP Muhammadiyah berlangsung dengan sangat baik namun peningkatan ketrampilan guru dalam penggunaan zoom sebagai media pembelajaran daring harus sejalan juga dengan kemampuan mereka dalam memberikan assessment secara digital pada

siswa. Guru tidak bisa lagi hanya menggunakan alat evaluasi konvensional berupa tes tertulis dan belum memanfaatkan media yang ada seperti komputer dengan fasilitas Internet sebagai alat penunjang guru.

Digitalisasi sistem penilaian di sekolah mutlak dilakukan guna mendukung efektifitas dan efisiensi bagi pengguna informasi tentang peserta didik di kalangan orangtua, guru, maupun pihak sekolah. Ragam penilaian seperti penilaian tugas, penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester belum semuanya terdigitalisasi. Penilaian berbasis internet atau lebih dikenal dengan digitalisasi penilaian (digitized assessments) memiliki ragam yang variatif dan menarik serta berdaya guna tinggi untuk menilai secara obyektif baik individu maupun obyek non individu lainnya (Sudihartono, 2020) Sejak lebih dari lima tahun yang lalu berbagai soft platform asesmen berupa desain kuis interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara gratis ataupun berbayar seperti webquiz. Saat ini kahoot menjadi webquiz favorit dibanding webquiz lainnya. Soft platform kahoot.it yang terus banyak digunakan di sarana pendidikan, pelatihan maupun lembaga formal dan informal lainnya telah berubah menjadi satu perangkat pembelajaran berbasis game nirbayar untuk guru, mentor, coach, ataupun siswa sendiri untuk penggunaan pembelajaran interaktif di dalam maupun di luar kelas. (Aswir et al., 2020) juga menjelaskan bahwa kahoot.it menjadi satu aplikasi terpopuler yang dapat dikembangkan menjadi sarana mempresentasikan kuis-kuis dalam format game-show. Partisipasi aktif-interaktif cepat-dan tepat menjadi poin yang diberikan bagi setiap partisipan jika memberikan jawaban benar. Pada saat real time game, peserta didik dalam hitungan detik dapat melihat hasil dari respon mereka terhadap pertanyaan yang diajukan dalam

kuis yang dibuat dalam kahoot (Sandiwarno, 2016).

Platform asesmen digital lain yang menarik yang dapat digunakan adalah Quizizz. Perangkat berbasis website ini adalah tool interaktif untuk merancang tes, kuis, evaluasi, atau uji diagnostik lainnya yang tak dapat dipisahkan dalam proses belajar-mengajar di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Secara praktis dalam pengaplikasiannya, platform Quizizz tidak sekompleks membuat tes interaktif dengan software animasi. Namun demikian tetap memiliki kualitas hasil sekelas penggunaan software animasi. Tes interaktif yang dibuat dengan Quizizz dapat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja para siswa. Guru dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang kita buat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Guru juga dapat mendownload data statistik kuis dalam bentuk spreadsheet Excel. Kelebihan lainnya, fitur pekerjaan rumah menjadi tambahan fitur yang menarik. (Irwan et al., 2019).

PERMASALAHAN MITRA

SMP Muhammadiyah 61 sebagai sekolah mitra FKIP UMSU mengalami permasalahan selama pendampingan diantaranya:

1. Minimnya pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi, literasi komputer oleh guru dalam digital assessment.
2. Latar belakang pengetahuan dan ketrampilan guru yang menyangkut kesiapan menggunakan aplikasi kahoot dan quizizz bahkan pada ragam penilaian seperti penilaian tugas, penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester belum semuanya terdigitalisas masih terbatas dan masih dominan menggunakan alat evaluasi

- konvensional dimana siswa menjawab dan mengirim tugas yang dikirim hanya melalui aplikasi WhatsApp saja.
3. Guru belum terbiasa dengan penggunaan teknologi terkini terkait pada assessment secara digital dikarenakan faktor ketidakmahiran dan kurangnya daya motivasi internal.
 4. Kebijakan sekolah yang belum mewajibkan dalam penilaian digital menyebabkan penanaman kultur model penilaian siswa berbasis smart technology yang gratis masih rendah.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi yang ditawarkan dalam program ini adalah: (1) Diadakan program pelatihan digital assessment melalui aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz* yang bisa diaplikasikan. (2) Diadakan program pendampingan guru dalam ragam penilaian seperti penilaian tugas, penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester berbasis online atau digital assessment. (3) Pendampingan guru dalam praktik mengajar berbasis online dengan mengkombinasikan aplikasi zoom dalam pembelajaran dan aplikasi kahoot & quizziz dalam digital assessment dan melakukan sesi refleksi dari pembelajaran dan assessment pada siswa yang telah dilakukan.

JENIS LUARAN

Target luaran dalam kegiatan ini adalah: (1) Artikel ilmiah yang akan dipublikasikan dalam prosiding ber ISBN. (2) Publikasi kegiatan pelaksanaan di harian Analisa baik cetak maupun elektronik. (3) Publikasi kegiatan pelaksanaan dalam bentuk video di youtube. (4) Peningkatan ketrampilan mitra. (5) Jasa pendampingan terhadap mitra.

METODE PELAKSANAAN

1. Survei lokasi dan Sosialisasi
2. Rencana tindakan
3. Pelaksanaan program
4. Evaluasi
5. Refleksi
6. Laporan akhir, merupakan hasil akhir

PARTISIPASI MITRA

Mitra yang ikut berpartisipasi di kegiatan ini adalah SMP Muhammadiyah 61 berlokasi di Jalan Perjuangan No 18 Dusun II-B Tanjung Selamat kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelaksanaan berupa program pelatihan digital assessment melalui aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz* yang bisa diaplikasikan terhadap guru-guru SMP Muhammadiyah 61 Medan yang dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Juni 2022 sebagaimana dapat terlihat dari beberapa gambar berikut dibawah ini:



Gambar.2. Bersama Kepsek SMP Muhammadiyah 61, para guru dan TIM PKM yang juga didampingi 2 mahasiswa UMSU



Gambar.3. Pendampingan penggunaan aplikasi kahoot dan Quizizz



Gambar.4. Presentasi Penggunaan Aplikasi Kahoot dan Quizizz

Kegiatan ini dirasakan sangat bermanfaat bagi kepala sekolah dan guru-guru di sekolah ini karena semakin majunya teknologi maka menuntut guru agar selalu mengupdate ketrampilan dan profesionalisme mereka dalam mengajar dan bagaimana pula mereka mengevaluasi hasil belajar siswa secara digital. Penggunaan kedua aplikasi berbasis website ini yaitu tool interaktif untuk merancang tes, kuis, evaluasi, atau uji diagnostik lainnya yang tak dapat dipisahkan dalam proses belajar-mengajar di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Secara praktis dalam pengaplikasiannya, platform Quizizz tidak sekompleks membuat

tes interaktif dengan software animasi. Namun demikian tetap memiliki kualitas hasil sekilas penggunaan software animasi. Tes yang dibuat dengan Quizizz dapat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja para siswa. Dan siswa merasakan tes ini bukan lah seperti beban berat namun memandangnya seperti game yang menantang dimana sebagaimana diketahui keseharian mereka bermain game dengan telepon seluler mereka adalah hal biasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan dibekali pelatihan asesmen digital berbasis Kahoot dan Quizizz pada guru-guru SMP Muhammadiyah 61 Medan diharapkan dapat mengurangi beban kerja tambahan guru seperti mengoreksi tugas siswa yang menjadi bagian penilaian tugas seperti penilaian akhir peserta didik tidak hanya tergantung pada penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester.

Quizizz dan Kahoot sebagai bentuk asesmen digital menjadi otentik karena guru dapat membuat materi soal secara kontekstual dan guru dapat memasukkan unsur gambar maupun video hasil rekaman sendiri kedalam platform Kahoot maupun Quizizz. Pelatihan selanjutnya diharapkan konten materi soal yang dimasukkan kedalam Quizizz dan Kahoot dapat berbentuk animasi, demikian salah satu harapan peserta pelatih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelatihan ini terselenggara dengan baik berkat dukungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (LPPM UMSU) secara moril maupun materil. Hibah Pengabdian Masyarakat internal yang dibiayai LPPM UMSU ini juga didukung oleh SMP Muhamadiyah 61 Medan.

Dengan demikian ucapan tak terhingga juga ditujukan kepada pimpinan dan guru-guru SMP Muhammadiyah 61 Medan dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMSU.

Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian*, 5(1), 1–15. <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/1249>

REFERENSI

- Aswir, A., Farihen, F., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Mujtaba, I., & Mauliyadi, M. (2020). Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/9171>
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Sandiwarno, S. (2016). Perancangan Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Conference Learning Guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 8(2), 191. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i2.1314>
- Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan